

30/09/2005 – Entrevista exclusiva da GameSpy com Yuji Naka revela o futuro do Sonic, de onde os bebês vem, e apenas o mistério que aconteceu com Hidden Palace.

GameSpy: Todos os três maiores consoles foram mostrados na E3 e no Tokyo Game Show este ano (2005). Pode nos dizer o que acha de cada um?

Yuji Naka: Você quer que eu diga alguma coisa sobre cada um, né? Bem, o Xbox360 é um equipamento bom. Eu estou gostando que eles realmente estejam dando ênfase no aspecto de conexão com a Internet. É o que queríamos fazer originalmente com o DreamCast.

O PS3... hmm, como dizer... Bem, isso terá alguns aspectos de alto desempenho, parece. Supostamente ele poderá exibir imagens em D5 Hi-Def. Mas realmente, qual é o ponto disso? Ainda não há consumidores que tem uma TV para exibir em D5! Eu suponho que a Sony está querendo definir suas visões o mais alto possível. Ainda é muito difícil para nós como desenvolvedores, produzir um desenvolvimento de dupla plataforma nesse momento. Contudo, temos muitos planos para os dois.

Como para a revolução... Bem, a Nintendo simplesmente não anunciou muito para isso. Sabemos que será um pequeno e estilizado com um único controle, mas é só. É bem diferente do que tendemos a pensar como um "típico Nintendo." Ouço que os consoles estão ficando cada vez menores, se você acredita nisso.

[Nota do Tradutor: D5 Hi-Def provavelmente é o que conhecemos por FullHD nas TV's atuais.]

GameSpy: O controle para a Revolução foi revelado durante o Tokyo Game Show, e a reação na Internet foi bem diversa. Poderia nos falar seus pensamentos sobre o controle e como isso será usado no futuro?

Yuji Naka: É ainda difícil dizer algo concreto no que se refere a ele, mas posso dizer que eu acho que isso será muito interessante. Gosto do fato que seu uso não será restrito apenas ao estilo tradicional dos jogos. Isso lhe dá materiais que você pode usar para fazer algo único e especial.

GameSpy: Além da iminente batalha da próxima geração, a competição entre o PSP e o DS está realmente começando a esquentar. Quais são seus pensamentos nessas duas plataformas?

Yuji Naka: Obviamente, eles têm suas distintas vantagens. O PSP tem um design muito estiloso, enquanto o DS tem meios muito interessantes para jogar. Mas você sabe, eu não tenho a sensação de que eles estão batalhando. Você tende a produzir um jogo especificamente para uma ou outra plataforma em mente.

Embora o que realmente me surpreende, são quão bons os filmes do PSP em UMD está indo. Eu não entendi. Como você pode assistir grandes, espetaculares filmes de Hollywood numa pequena telinha? Penso que todo mundo quer GRANDES telas e GRANDES TV's. Suponho que será legal para ter seus vídeos favoritos com você durante uma viagem, mas... é um mistério pra mim. *risadas*

GameSpy: De todos os personagens na história de *Sonic*, porque você escolheu dar foco no Shadow para um novo jogo?

Yuji Naka: Quando vimos quais personagens do *Sonic* são populares entre os fãs, Shadow estava logo atrás de Sonic. Também queríamos fazer um jogo de "ação com armas" por um tempo agora, e ele pareceu o melhor para essa idéia. Ele e Sonic têm uma identidade muito diferente, afinal de contas. Finalmente, como temos vindo a construir a marca "Sonic", tivemos ideias de fazer uma série spin-off, então provavelmente Shadow liderará isso.

GameSpy: Shadow sempre foi retratado como um personagem que não pode ser definido como totalmente bom ou totalmente mau. Vimos isso durante os jogos em que o jogador pode fazer ações que afeta qual lado ele vai. Como isso afeta o progresso da história e da jogabilidade?

Yuji Naka: Em todas as fases, Shadow pode completar missões ambos para os lados Dark ou Light. Então dependendo da ação do jogador, a história mudará e novos estágios serão abertos. Temos visto isso antes que, Shadow está procurando uma razão para sua existência, então Shadow the Hedgehog é tudo o que lhe dá uma oportunidade para achar essa razão para ele.

GameSpy: Muitas pessoas ficaram surpresas inicialmente ao ver Shadow com uma arma, o que não é comum nos jogos do Sonic. Porque você decidiu dar a Shadow o poder de usar armas?

Yuji Naka: Bem, teve algumas sequências de tiro nos jogos de *Sonic Adventure*, mas eles foram mais do estilo “mire-e-atire”. Realmente queríamos nos desafiar e fazer um jogo de arma e ação de alta velocidade. Decidimos que Shadow seria o perfeito para tentarmos nesse gênero.

GameSpy: Assim como Knuckles, parece durante o progresso dos jogos do Sonic que, Shadow parou de ser o antagonista de Sonic para ser um pouco rival amigável dele. Podemos ver que eles agem juntos várias vezes durante o jogo. Você acha que os veremos juntos mais vezes?

Yuji Naka: Vimos eles juntos brevemente em *Sonic Adventure 2* e *Sonic Heroes*. O detalhe sobre Shadow é que ele tem seus próprios métodos e ideias de fazer as coisas. É bem diferente sobre o pensamento de Sonic. Tem uma animosidade entre os dois em que há uma ligação entre eles um não entendendo o outro.

GameSpy: No Tokyo Game Show, você nos mostrou *Sonic Riders*, para todas as plataformas atuais. Agora, estamos vendo jogos de corrida com Sonic e seus amigos. Eles já competiram a pé e em veículos. Porque estão usando pranchas em *Sonic Riders*?

Yuji Naka: Escolhemos pranchas porque pensamos que elas seriam as mais legais. Não, realmente, pensamos que pranchas convêm a uma sensação de velocidade – isso é Sonic, afinal de contas – mas eles também estão permitindo a lhe dar uma sensação de planagem e de corte ao vento. Atualmente estamos querendo fazer algo com pranchas faz um bom tempo e agora, finalmente permitimos a implementar isso em *Sonic Riders*.

GameSpy: Então quais as diferenças de jogabilidade que veremos em *Sonic Riders* comparado à *Sonic Drift* e *Sonic R*?

Yuji Naka: A maior diferença está em algo chamado de “Air System” (Sistema de Ar). Utilizando o método que o ar flui no jogo, você pode fazer movimentos especiais, ganhar muita velocidade e outras coisas. Pensamos que isso adiciona muita variedade e entusiasmo pro jogo.

GameSpy: Também pegamos alguns resumos breves do jogo Next-Gen do Sonic. Isso parece ser uma extensão do vídeo de demonstração que vimos na E3. Os outros vídeos mostrados (*Virtua Fighter*, *After Burner*) viraram a ser jogos arcade rodando num equipamento “Lindbergh”. Esse demo do Sonic estava rodando no “Lindbergh”?

[Nota do Tradutor: “Lindbergh” foi um novo hardware da SEGA que foi mostrado na E3 do mesmo ano]

Yuji Naka: Aquilo não estava rodando atualmente no Lindbergh – o que você viu na E3 foi nosso sistema de desenvolvimento Next-Gen.

GameSpy: Hmm, interessante! Então como está o desenvolvimento desse sistema Next-Gen?

Yuji Naka: Estou preocupado que eu posso somente dizer que... “estamos realmente trabalhando duro encima disso!” Mas estamos esperançosos que ficará entusiasmado para a próxima vez que podemos mostrar mais disso.

GameSpy: Dos vídeos de demonstração, o jogo parece que utiliza o sistema físico “Havok” que primeiramente foi usado no *Astro Boy* de PS2. Que tipo de usos poderá ver para isso em jogos?

Yuji Naka: Sim, ele usa. O engine é usado para as físicas de vários objetos no jogo para dar ao jogador um alto senso de envolvimento. No demo do Tokyo Game Show, mostramos uma ponte caindo para revelar uma nova rota para o Sonic correr. Você verá o engine usado para mais coisas como essas.

GameSpy: Vamos falar do recente *Sonic Gems Collection*. *Sonic the Fighters* foi primeiramente desenvolvido pela AM2, mas vocês supervisionaram grandes partes do projeto. Isso foi como trabalhar com Kataoka-san e a equipe AM2? Eu recordei Kataoka dizendo que *Sonic the Fighters* foi um dos projetos que ele mais apreciou.

Yuji Naka: Eu definitivamente ouvi isso também. Mas isso realmente foi produto de AM2. O design da jogabilidade foi totalmente deles, e eu mais ou menos somente supervisionei a implementação dos personagens e configurações. Tratamos isso como um produto licenciado, e ficou ótimo. Eu ainda aprecio muito isso, é por isso que tomamos o tempo para finalmente dar uma boa entrada de console.

GameSpy: Que tal sobre o raríssimo arcade *Sega Sonic the Hedgehog*? Você considerou a inclusão disso? Você fez algum trabalho no jogo também?

Yuji Naka: Isso é outra coisa que foi desenvolvida fora do meu controle. Foi feita por uma parte da divisão arcade da Sega na época. Contudo, ensamos em incluir no *Gems Collection*, mas não podíamos implementar no fim porque o jogo usava um controle esquemático com um TrackBall que é muito difícil de recriar num controle padrão. Entretanto, é um jogo único e divertido.

GameSpy: *Sonic CD* contudo é um dos jogos mais “misteriosos” na série Sonic, principalmente porque se vê que muitas idéias da equipe não foram totalmente implementadas ou foram cortadas completamente (por exemplo, há uma fase inteira que se foi da seleção de fases). As pessoas estão muito curiosas sobre as ideias da equipe *Sonic Team* fez para o jogo mas não foi possível implementar. Poderia os falar algo sobre isso?

Yuji Naka: Bem, é a mesma coisa com *Sonic the Fighters*. Eu não fiz muita coisa em *Sonic CD*, desde que eu estava trabalhando em *Sonic 2* durante a maior parte do tempo, então não posso dizer muita coisa sobre isso. Mas os jogos do Sonic são famosos por ter coisas deixadas da parte em que foram cortadas. Eu digo, TODOS os *Sonic 1, 2 e 3* tiveram fases cortadas! Acho que a perda mais famosa foi em Hidden Palace no *Sonic 2*. Simplesmente ficamos sem tempo para implementar isso completamente no jogo. O mesmo aconteceu no *Sonic 3*. Veja, temos todos os tipos de ideias para esses jogos, coisas acima e além mesmo de Hidden Palace. Mas Hidden Palace é bem conhecida porque foi tudo sobre a mídia antes de eventualmente ter que cortar isso. Todos os jogadores que deixamos na mão se perguntando onde isso foi! Então... Eu pressuponho que todo o conteúdo cortado de *Sonic CD* foi provavelmente feito por razões similares – ou por que ficamos sem tempo ou as coisas não funcionaram. Produzir jogos é um negócio, afinal de contas, e as vezes isso tem que ser simplesmente feito.

GameSpy: Atualmente, posso fazer uma pergunta sobre Hidden Palace? É algo que muitos fãs estão sempre curiosos. Você já chegou a pensar a incluir a fase como uma espécie de “bônus” nos discos de compilação?

Yuji Naka: Não, não pensamos. Procuramos em todo tipo de fonte para isso, desde que TODO MUNDO parecia querer jogar isso, mas nós não temos mais o código original para isso. Foi perdido há algum tempo atrás. Contudo, seriamente, o que mais mesmo foi acabado e ficou jogável foi a

primeira parte do nível. Você pode correr no chão, talvez cruzar uma ponte ou duas! Então você deve terminar numa parte ainda incompleta e que não tem nada... e então você deveria MORRER. Conteúdo empolgante, não? Não tenho certeza porque as pessoas gostariam de jogar isso.

GameSpy: As pessoas realmente gostaram da ideia de viagem no tempo como foi implementado em *Sonic CD*, com fases mudando com o tempo. Há uma chance de podermos ver algum conceito usado de novo nos jogos futuros do Sonic?

Yuji Naka: Definitivamente é uma ideia interessante, mas eu não vejo isso sendo usado de novo num futuro próximo. Digo, é bem difícil designar apenas UM estágio de Sonic, mas ter que se preocupar sobre as versões do passado e futuro... Acho, não seria simplesmente melhor se demos ao jogador uma fase inteira novinha em vez disso?

GameSpy: Muitas pessoas não estão familiarizadas com os jogos de Game Gear com Tails (*Tails Sky Patrol*, *Tails Adventure*). Poderia nos dizer um pouco sobre eles e o que diferem dos jogos "normais" de Game Gear do Sonic?

Yuji Naka: Os jogos de Game Gear do Tails são legais. Eles são uma espécie de história seguramente contidos expandindo o papel de Tails no mundo de Sonic. É como *Shadow the Hedgehog* está fazendo agora.

GameSpy: A primeira mostra do Nintendo DS na E3 teve um "Sonic tech demo". Agora sabemos que Sonic Rush está vindo para o DS, mas não tem nada a ver com o demo que vimos. O que te fez decidir para seguir um caminho diferente?

Yuji Naka: Bem, há diferentes maneiras de como representar então quando decidimos a fazer um título de DS do Sonic completo, tivemos que pensar, "qual seria a melhor maneira de fazer isso?" Pensamos que o 3D teria um enorme impacto, essa a razão de Sonic e os chefes serem feitos de polígonos em 3D. Mas temos duas telas, também. O que iremos fazer com elas? Eventualmente planejamos o nível de exibição da tela dupla. Então, você tem um Sonic em 3D com o apelo dos clássicos 2D.

GameSpy: Há uma nova personagem em *Sonic Rush* chamada Blaze. Poderia nos dizer um pouquinho sobre ela? É uma amiga ou inimiga de Sonic?

Yuji Naka: Blaze é uma personagem jogável. Ambos são importantes para a linha de história do jogo, e por jogar com um ou outro personagem, você vê os eventos de um ponto de pista diferente. Algumas pessoas se perguntam se Blaze é uma inimiga, então irei apenas dizer... Jogue e descubra!

GameSpy: Quais os outros personagens que aparecem em *Sonic Rush*? Quais são os papéis deles no jogo?

Yuji Naka: Tem alguns personagens de suporte. Sonic tem Tails, e Blaze tem Cream. Você verá eles em alguns chefes. Knuckles e Amy farão breves aparições.

GameSpy: *Sonic Rush* usará qualquer capacidade wireless do DS para competição, ranking online, etc.?

Yuji Naka: Irá um pouco. Daremos a habilidade para ter outros jogadores baixando um jogo de competição via Wi-Fi.

GameSpy: Vocês anunciaram *Where Do Babies Come From* não faz muito tempo. Seriamente, o que há nesse título?

[Nota do Tradutor: Where Do Babies Come From é um jogo orientado ao público adulto, traduzindo, significa “De onde os bebês vêm”]

Yuji Naka: Bem, me deixe perguntar... De onde os bebês VÊM?

GameSpy: Hum...? O que quer dizer?

Yuji Naka: Culturas diferentes têm conceitos diferentes sobre isso. Como em alguns lugares, as cegonhas o trazem, e outros que eles vêm do pé de repolho. No Japão eles supostamente vêm debaixo da ponte. *risadas* Mas ainda não decidimos qual título vai ter... se isso será uma tradução do título japonês ou somente *Feel the Magic 2*.

De qualquer forma, a chave-conceito nisso são os “múltiplos.” Imagine uma etiqueta de anúncio: *Dois vezes o entusiasmo! Três vezes a afeição!* Que nem isso. Também, o primeiro jogo foi somente um arranjo de um jogador, mas agora adicionamos um modo de competição. Basicamente, muita coisa do original foi melhorada e expandida.

GameSpy: Mas realmente, o título parece mais apropriado para um jogo adulto.

Yuji Naka: Parece, não é? Você está dizendo como se fosse uma coisa RUIM. Acho que poderia dizer que ocultar temas atrás do jogo – sendo atraído e tentar vencer a garota – são orientados à adultos, mas não é tecnicamente um jogo adulto. Pessoas mais jovens podem apreciar também. Talvez alguns gamers pobres também podem usar isso como um guia.

GameSpy: *Puyo Puyo Fever* também foi um sucesso. Quais seus planos para o futuro da série?

Yuji Naka: Atualmente, o jogo não vendeu muito na Oeste, o que é uma vergonha. Contudo, é um sucesso no Japão, então temos uma sequência sendo trabalhada. É chamada *Puyo Puyo Fever Chu*. Não “two”, mas “chu”. É uma onomatopéia japonesa para um som de beijo, então provavelmente irá te dar uma ideia do tipo de coisa que será expandida na jogabilidade. Há dois personagens principais, Amitie do primeiro jogo, e um personagem masculino, Aphina. Há vários melhoramentos no jogo, mas o mais notável é que os itens podem ser usados para ajudar a limpar o campo de jogo.

[Nota do Tradutor: quando Yuji Yuji Naka se refere ao “Oeste” ele fala da América Latina.]

GameSpy: Percebemos que a Sega se tornou um patrocinador particular de Hayanari Shimoda que teve uma grande vitória em Spa Francorchamps com o ZYTEK Racing Team no Le Mans Endurance Series. Sabemos que você está em carros de corrida mesmo. Você já competiu contra Shimoda? Também, você já considerou a fazer um jogo de corrida?

Yuji Naka: Eu o vi na TV, mas realmente não sei muito sobre ele, exceto que Sega é um dos patrocinadores. Já a fazer um jogo de corrida, eu pensei tempo a tempo, mas nunca me comprometi a fazer um. A esse ponto, acho que isso acontecerá a qualquer hora brevemente. Mas eu estava achando corridas longas interessantes recentemente. Espero que alguma hora num futuro próximo eu tenha a chance de participar em alguma corrida de 24 horas. Corridas curtas são legais, também, menos corridas longas. É realmente um teste de resistência... Ah, seria maravilhoso se eu pudesse participar. Eu amo muito corrida.

GameSpy: Hoje em dia estamos vendo mais e mais jogos que não são realmente “jogos” no sentido tradicional em enormes números. Exemplos recentes são *Sims 2* e *Nintendogs*. Acha que o gosto do mercado está indo a essa direção, e se for, por quê?

Yuji Naka: Acho que é somente outra troca que acontece de hora em hora. É um tipo de coisa que muitas pessoas estão interessadas em jogar hoje em dia. Vi o mercado mudar muita coisa desta forma ao longo da história da indústria. De volta ao final dos anos 80, atiradores horizontais

foram extremamente populares, e agora estão mortos. Após a vinda da ascensão das “mascotes de plataformas.” Hoje, os únicos que sobraram foram *Mario* e *Sonic*.

Sempre que você tem um gênero ou subgênero vindo, todo mundo vai pular encima dele. Então acho que alguns desses títulos estão somente no que está “dentro” agora. Acho que *Feel the Magic* e sua sequência como sendo um gênero um pouco ambíguo. Entendo porque as pessoas estão embarcando nisso. Digo, muitas pessoas estavam jogando RPGs, tiros e etc por quase vinte anos! Quando esse tipo de jogo ficou obsoleto, naturalmente foram para o novo e interessante conteúdo.

GameSpy: Você participou da festa de comemoração do 20º aniversário do Mario. Sega e Nintendo nunca foram muito amigáveis, na verdade, muitas pessoas perceberam Sonic e Mario como inimigos. Como você e a equipe da Sega percebem os jogos do Mario quando Nintendo foi um concorrente direto: como algo a admirar, como algo a superar, como inspiração, ou algo completamente diferente?

Yuji Naka: Irei sobre o registro aqui e afirmar que a Sega nunca teve nada com a Nintendo exceto o extremo respeito com ela e os jogos do Mario. Mesmo sendo nosso concorrente direto na área de vídeo games, vimos os jogos como uma marca d'água de qualidade para nos empenharmos. É um prazer e uma honra para nós trabalharmos com a Nintendo como um terceiro hoje.

GameSpy: Você dirige Ferraris, Nago-san também e alguns outros por aí. Porque você acha que muitas pessoas na Sega têm Ferraris?

Yuji Naka: Ferraris são os melhores carros do mundo! Elas são especiais e nem todo mundo pode ter uma dessas. O design é incrível, o estilo é incrível... É tudo maravilhoso!

GameSpy: OK, mudando de assunto, mas isso me veio a mente quando estávamos falando da Hidden Palace Zone... Há fansites dedicados a hackear jogos do Sonic e tentar achar todas as coisas em que a *Sonic Team* estava trabalhando, mas nunca usaram no produto final. O que acha disso?

Yuji Naka: Uau, o pessoal faz isso? Não sabia. Acho que estou bem surpreso ao nível de dedicação dos fãs na Internet. Mas como vou dizer isso... Tem um pouco de problema. Digo, é legal que as pessoas gostem muito, mas muito dos jogos, mas isso chega a um ponto onde eles estão fazendo coisas que podem ferir a nós ou Sega de algum jeito, não é bom afinal de tudo. Como, voltando ao tempo quando tivemos a beta ROM de *Sonic 2* e foi roubada por alguém. Justo esse que havia Hidden Palace nele.

GameSpy: Atualmente há uma ROM beta com o código da Hidden Palace que está rodando pela internet por um tempo.

Yuji Naka: O quê? Está brincando! Diga mais. Gostaria muito de tê-lo de volta. *risadas* Acho que agora sabemos o que aconteceu... Vejamos, voltando em meados de 1992 pegamos um cartucho de demonstração para um evento de brinquedos em Nova York. E acabou sendo roubado, e apesar de termos procurado e procurado em todos os lugares, nunca foi achado. Então é provavelmente de onde os dados vêm. Como se parece Hidden Palace nesse cartucho?

GameSpy: Há conteúdo na fase, mas é impossível jogar a partir de um certo ponto.

Yuji Naka: É, parece exatamente com o que perdemos!

GameSpy: Hidden Palace era pra ser então “escondida”?

Yuji Naka: Atualmente, não, a ideia básica era a mesma em *Sonic and Knuckles*. Você encontraria a fase jogando normalmente e colecionando esmeraldas. A ideia atrás da fase era, "De onde as esmeraldas vêm?" É de onde originalmente Sonic era suposto para ganhar seus super poderes. Finalmente estávamos prontos pra usar isso em *S&K*, contudo foi um pouco diferente do que tínhamos planejado em *Sonic 2*. Mas mesmo do *Sonic 1* vimos com esses tipos de ideias. E ainda, quando ficamos sem tempo, olhamos as coisas mais rapidamente pensando no que por no cartucho... E CORTADO foi Hidden Palace. Não há simplesmente nenhuma maneira que poderíamos ter posto no jogo, dentro do prazo a velocidade que estávamos indo.

É a mesma coisa com *Sonic 3*...*Sonic 3* é literalmente meio jogo. A gestão da SEGA na época queria o jogo lançado num tempo específico e nós somente tínhamos metade das fases prontas, então tivemos que por leftovers em *Sonic and Knuckles*. Então quando você compra *S&K* e junta com *Sonic 3*, você tem o que *Sonic 3* era planejado pra ser.

GameSpy: Pode-se achar coisas interessantes mexendo nos debug codes também. Como em *Sonic 1*, se colocar Sonic fora das paredes nos Special Stage e começar a andar nesse espaço, encontrará um plano de fundo estranho com alguns painéis não usados.

Yuji Naka: Ah, sim, esses. Não estou surpreso, Veja, deixamos os debug codes nos jogos porque pensamos que as pessoas se divertiriam fuçando neles. *risadas* Mas sim, teve muitos leftovers e coisas não usadas em *Sonic 1*. Lembro de ter feito um coelho inimigo. Ele se parecia como... "Coelho-ônibus" ou "Coelho-taxi", sabe, como um gato-ônibus.

Mas a maior coisa que eu lembro que não usamos em *Sonic 1* foi o break-dancing. Tivemos essa ideia para o Sound Test. O compositor do jogo era um dos membros de Dreams Come True, uma banda japonesa famosa, então procuramos fazer algo especial para a música do jogo. Veja, procuramos ter uma tela separada de Sound Test com uma animação do Sonic em Break-Dance enquanto uma "Banda do Sonic" tocava a música do jogo. Estávamos trabalhando nas imagens, e tínhamos espaço suficiente no cartucho para isso, mas denovo as limitações de tempo nos impediu de por isso no jogo.

Então, o que faríamos com o espaço restante? De repente tive uma epifania! Isso me disse... "**SE-GAI!**" que veio de nossos comerciais de TV, e se tornou o som de início do jogo. Penso que isso dá uma boa impressão quando se ouve, não é? Embora para caber no cartucho, tivemos que apagar todos os dados de break-dancing que tínhamos feito até então. Oshima ficou inconsolável, já que não precisávamos mais das suas imagens. Mas seriamente, aquele áudio por si só tomou 1/8 de uma ROM de 4 megabit! Ah, esses foram os dias...

[Nota do Tradutor: "De repente tive uma epifania!", significa que Naka teve uma "visão".]

GameSpy: Muito obrigado, Naka-san. Temos certeza que essa entrevista fará muitos fãs de *Sonic* muito felizes

Por: Trial the Echidna

Fonte: Power Sonic (<http://www.powersonic.com.br>)